XBOX 360

XBOX LIVE

TROPICO 3

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Veillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/support**.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-

La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-

Pour plus d'informations, rendez-vous sur http://www.pegi.info et pegionline.eu

Xbox LIVE

Xbox LIVE® vous apporte les divertissements que vous aimez dans votre salon. Trouvez le jeu idéal pour tous les joueurs grâce à une période d'essai gratuite sur des centaines de jeux de la plus grande ludothèque disponible. Avec des modules de jeux téléchargeables comme des cartes, des chansons, des armes et des niveaux, vous obtiendrez plus de chacun de vos jeux. Et n'oubliez pas de vous connecter et de jouer avec des amis où qu'ils soient. Avec Xbox LIVE, l'amusement ne cesse jamais.

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/live/countries**.

Contrôle parental

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/familysettings**.

Contrôles

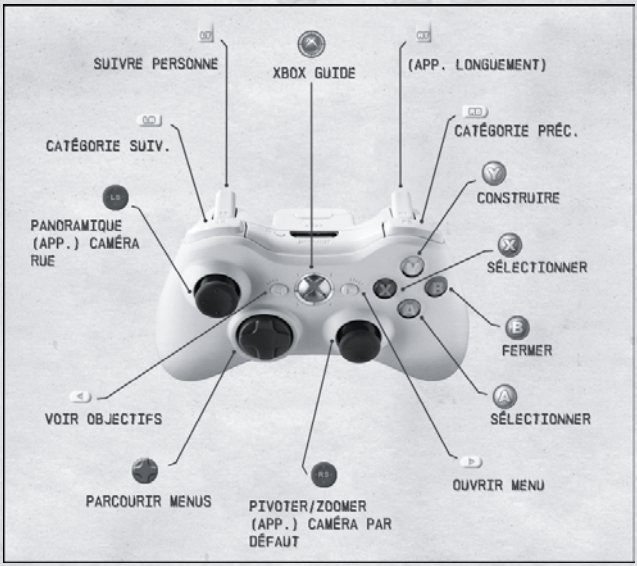
Il existe deux modes de contrôles dans le jeu. Vous pouvez activer le mode alternatif en maintenant enfoncée . En mode alternatif, certaines touches ont un rôle différent.

Mode principal

Contrôle	Action
	Caméra panoramique
	Zoomer et faire pivoter la caméra
	Confirmer la sélection/Sélectionner un bâtiment
	Sélectionner une personne
	Annuler la sélection/Fermer
	Ouvrir le menu des constructions
	Naviguer dans les catégories
	Naviguer dans les menus et les interfaces
	(enfoncée) Marquer une personne pour la suivre
	Sélectionner une personne marquée et à suivre
	(enfoncée) Changer le mode de contrôle
	Ouvrir le menu principal
	Afficher les objectifs
	(pression) Réinitialiser la caméra
	(pression) Quand une personne ou l'avatar est sélectionné, active le mode caméra Vue urbaine

Mode alternatif

Contrôle	Action
A	Ouvrir le menu des décrets
X	Ouvrir le menu des filtres
B	Sélectionner l'avatar
Y	Ouvrir l'almanach
	(gauche) Réduire la vitesse de jeu
	(droite) Augmenter la vitesse de jeu
	(haut) Définir la vitesse de jeu maximale
	(bas) Pause
RS	(haut/bas) Incliner la caméra



Sommaire

Pour commencer 9
Ecran de titre 9

Modes de jeu 9
Didacticiel 9
Campagne 9
Bac à sable 9
Défis 9

Création de la carte 10

Options de partie 10

Création du personnage 11
Apparence 11
Traits de caractère 12

Notions de base de l'interface 12
Ecran principal 12
Panneaux d'informations 14

Le petit peuple 15
Citoyens 15
Simulation individuelle 15
Besoins 15
Trouver de la nourriture 16
Satisfaction 16
Actions spéciales 16
Logements 17
Travail et éducation 17
Compétences professionnelles 17
Surveillance des citoyens 18
Touristes et taux tourisme 18

Bâtiments 18
Construction 18

Démolition 19
Administration 19

Routes et circulation 20
Connexion aux routes 20
Garages 20

Avatar 21
Contrôles 21
Actions 21

Economie 22
Faire des profits 22
Exportations 22
Fermes 22
Mines et puits de pétrole 22
Raffineries de pétrole 23
Electricité 23
Tourisme 23
Aides étrangères 23
Taxes 23
Dépenses 24
Compte dans une banque en Suisse 24

Politique 24
Factions 24
Elections 25
Discours électoraux 25
Politique étrangère 26
Demandes des superpuissances 26
Protestations 26
Soulèvements 26
Coups d'Etat 26
Attaques rebelles 27
Services secrets 27
Activités subversives 27

Jouer en ligne 27
Tableaux des scores 27

Credits **28**
Haemimont Games 28
Kalypso Media Group 29

Assistance clientèle Kalypso Media **30**
Assistance clientèle gratuite 30

Site Internet de Tropico 3 **30**

Copyrights **31**

Licence **31**

Garantie limitée **32**

Pour commencer

Le terme "Politique" se compose de deux mots. "Poli", qui signifie "plusieurs" en grec, et "tique", terme relatif à un insecte buveur de sang.
- Gore Vidal

Ecran de titre

Quand vous lancez Tropico 3, l'écran de titre s'affiche.
Depuis cet écran, vous pouvez commencer une nouvelle partie dans n'importe lequel des modes de jeu, continuer une partie sauvegardée, charger une partie, accéder aux défis, consulter vos progrès et les dernières nouvelles, modifier les options de partie et afficher les crédits.

Modes de jeu

Trente-deux coups d'Etat ont été suffisants.
- Jean-Bertrand Aristide

Les différents modes de jeu présentés plus bas sont accessibles via l'option Nouvelle partie du menu principal. Il est recommandé de commencer par le mode didacticiel.

Didacticiel

Le didacticiel de Tropico 3 est une courte mission qui vous apprend à utiliser la caméra, l'interface et les éléments de jeu essentiels, comme la construction et l'administration des bâtiments, les décrets et votre avatar.

Campagne

Le mode campagne de Tropico 3 propose 15 missions qui se déroulent sur des îles fictives des Caraïbes. Au début, une seule mission est disponible. En progressant dans la campagne, vous débloquez l'accès à de nombreuses autres missions parmi lesquelles vous devrez choisir.
Les missions terminées sont indiquées par un drapeau sur la carte de campagne et vous pouvez les rejouer.
Après avoir sélectionné une mission, vous devez choisir ou créer un personnage. Consultez la section "Création du personnage" de ce manuel.

Bac à sable

Les cartes du bac à sable ne proposent pas d'objectifs spécifiques, mais vous pouvez configurer les "Options de partie" comme cela est indiqué dans la section correspondante de ce manuel. Vous pourrez sélectionner une carte d'île ou en créer une aléatoirement. Pour plus d'informations, consultez la section "Création de la carte".

Défis

Les défis sont des scénarios spéciaux créés par les joueurs de Tropico 3 de par le monde. Vous pouvez consulter la liste des défis à télécharger ou en

relever une aléatoirement.
Pour accéder aux fonctionnalités en ligne du jeu, pour consulter la liste des défis, vous devez être connecté à Xbox LIVE.

Création de la carte

Ce pays est le paradis, au sens spirituel du mot. Et je préfère mourir au paradis que vivre en enfer.
- Fidel Castro

Le Générateur de carte vous permet de créer une carte personnalisée pour une mission bac à sable ou une épreuve de votre cru. Vous pouvez configurer les paramètres suivants :

• Taille de l'île – correspond à la taille de l'île. Les parties qui se déroulent sur de petites îles sont souvent plus difficiles puisqu'elles offrent moins d'emplacements de construction.
• Relief – Les cultures évoluent différemment en fonction du relief. Les îles au relief très escarpé offrent moins de surfaces constructibles.
• Gisements – détermine le nombre de gisements de fer, de bauxite, d'or et de pétrole présents sur l'île.
• Végétation – les îles dont la végétation est luxuriante offrent des sols plus fertiles. Les cultures peuvent rencontrer des problèmes sur les îles où la végétation est quasi inexistante.
Après avoir sélectionné les paramètres, appuyez sur Ⓧ pour créer la carte aléatoire. Si vous n'êtes pas satisfait, appuyez à nouveau sur Ⓧ pour en créer une nouvelle. Si la carte obtenue vous convient, appuyez sur Ⓐ pour continuer.

Options de partie

Le jeu vous permet de configurer les options pour chaque partie de type bac à sable et pour chaque épreuve que vous créez. Les options de partie et les paramètres de la carte, créée aléatoirement, déterminent la difficulté de la partie.

Les options suivantes peuvent être paramétrées avec une réglette :
• Stabilité politique – détermine le niveau d'activité des rebelles, les chances de coups d'Etat, de soulèvements, de protestations, d'actions subversives et le risque de subir une invasion étrangère. Une faible stabilité politique rend la partie plus difficile.
• Prix des exportations – modifie le prix des marchandises exportées. Plus les prix sont faibles, plus la partie est difficile.
• Tourisme – modifie le niveau d'intérêt touristique de l'île. Un niveau élevé attire les touristes les plus riches. Un niveau bas augmente la difficulté de la partie.
• Durée du mandat – la durée maximale de votre mandat exprimée en années.

• Population – le nombre de citoyens présents sur l'île au début de la partie.
• Evénements aléatoires – modifie la fréquence des événements aléatoires, comme l'évolution des taux de change et l'apparition des catastrophes. Si vous paramétrez cette option au minimum, il n'y a pas d'événement aléatoire.
Les options suivantes peuvent être activées ou désactivées :
• Une île perdue – l'île est éloignée des côtes des Etats-Unis. Le tourisme est moins lucratif, mais vous avez moins de chances de vous faire envahir.
• Rebelles dans l'âme – la population de l'île a tendance à ne pas se laisser faire. Elle n'hésitera pas à prendre les armes pour combattre votre régime.
• Elections libres – les élections sont surveillées de près par la communauté internationale. Les fraudes et les magouilles électorales sont désactivées.
• Frontières closes – vous ne recevez pas d'immigrant. Vous pouvez toujours engager des étrangers cultivés contre de l'argent.
• Mode divin – aucune élection... Des attaques rebelles, des coups d'Etat, des soulèvements, des actions subversives et des invasions étrangères sont à prévoir. Vous commencez la partie avec 500000$.

Création du personnage

J'ai l'air aigri. C'est peut-être pour ça que je suis un dictateur.
- Augusto Pinochet

Tropico 3 vous permet de créer et de personnaliser un dictateur à chaque partie, excepté lors du didacticiel. Dans un premier temps, vous déterminez l'aspect physique de votre avatar, ensuite vous choisissez ses qualités de dictateur.

Apparence

L'aspect de votre avatar est purement d'ordre esthétique et il n'a pas d'impact sur le déroulement de la partie. Vous pouvez personnaliser les critères suivants :
• Sexe
• Costume
• Teinte
• Chapeau
• Coupe de cheveux
• Accessoires
• Barbe (personnage masculin uniquement)
• Moustache (personnage masculin uniquement)
• Boucles d'oreilles (personnage féminin uniquement)
Remarque : certaines combinaisons de chapeaux et de coupes de cheveux sont impossibles.
Votre avatar est toujours représenté de la sorte pendant le scénario. Vous pouvez créer un avatar différent pour chaque scénario.

Traits de caractère

Vous pouvez nommer votre avatar personnalisé et déterminer les traits suivants : historique, accession au pouvoir, deux qualités et deux défauts. Vous pouvez aussi sélectionner un lot de traits aléatoires.
Certains traits de caractères sont exclusifs. Par exemple, il est impossible de sélectionner la qualité "professeur" et le défaut "stupide".

Notions de base de l'interface

Rien ne se passe dans ce pays sans mon consentement. Que ce soit bien clair !
- Augusto Pinochet

Ecran principal

Les éléments suivants sont présents dans l'écran principal :
- Minicarte
- Population, Argent, Satisfaction moyenne, Date (mois et année)
- Contrôles de vitesse – mise en pause, vitesse normale, rapide et très rapide

Sélection des bâtiments et des unités

Le curseur de sélection se trouve au centre de l'écran. Appuyez sur Ⓐ quand le curseur survole un bâtiment pour le sélectionner et ouvrir son panneau d'informations. Appuyez sur Ⓐ plusieurs fois pour sélectionner de multiples bâtiments se trouvant sous le curseur. De même, si vous appuyez sur Ⓧ quand le curseur survole une unité, vous la sélectionnez et ouvrez son panneau d'informations. Appuyez sur Ⓧ plusieurs fois pour sélectionner de multiples unités se trouvant sous le curseur.

Contrôles de la caméra

L3 permet d'afficher une vue panoramique et R3 permet de faire pivoter la caméra. Vous pouvez incliner l'angle de la caméra à l'aide des touches haut/bas du R3 quand LB est enfoncée en mode alternatif. Appuyez sur R3 pour réinitialiser la position de caméra.

Contrôles de vitesse

Vous pouvez modifier la vitesse de déroulement de la partie en activant le mode alternatif (LB enfoncée) et en appuyant sur une des touches du .
- (gauche) – réduit la vitesse
- (droit) – augmente la vitesse
- (haut) – règle la vitesse au maximum
- (bas) – pause

Panneau d'informations

Le panneau d'informations s'affiche en bas de l'écran principal uniquement lorsqu'un bâtiment ou une unité est sélectionné. Il fournit des informations détaillées sur l'élément sélectionné. Des boutons correspondent aux

différentes catégories (en haut à gauche) et aux titres (en haut à droite).
Utilisez LB et RB pour naviguer dans les différentes catégories du panneau d'informations.
Appuyez sur B pour fermer le panneau d'informations.

Filtres
Vous pouvez accéder au panneau d'informations des filtres, en appuyant sur X quand vous êtes en mode alternatif (LT enfoncée). Ce panneau contient les informations suivantes :
• Conditions agricoles – les conditions d'exploitation des différentes cultures aménageables sur l'île.
• Ressources naturelles – les ressources de l'île. Fer, bauxite et or sont indiqués en jaune. Le pétrole est indiqué en noir.
• Caractéristiques de l'île – les caractéristiques propres à l'île, comme l'humidité, la beauté du cadre naturel, etc.
• Population – affiche les filtres de criminalité, de pollution et de liberté. Les zones sensibles pour la criminalité et la pollution sont indiquées en rouge.
• Services – affiche les filtres d'occupation, d'emploi, de qualité de service, de qualité de travail et d'électricité. Plutôt que de colorer le terrain, ces filtres colorient les bâtiments auxquels ils s'appliquent.
• Economie de l'île – affiche les filtres des revenus, des dépenses et de la balance économique. Plutôt que de colorer le terrain, ces filtres colorient les bâtiments auxquels ils s'appliquent.
La couleur d'un filtre varie du vert au rouge. Le vert correspond à une valeur haute et le rouge à une valeur basse.

Décrets
Appuyez sur A en mode alternatif (LT enfoncée) pour ouvrir le menu des décrets. Ils sont classés par catégories : politique sociale, étrangère, économique et intérieure. Vous pouvez faire défiler les catégories à l'aide des touches LB et RB. Appuyez sur A pour activer le décret de votre choix. Chaque décret a des prérequis et des effets différents.

Sélection de l'avatar
Vous pouvez sélectionner l'avatar en appuyant sur B en mode alternatif (LT enfoncée).

Almanach
Appuyez sur Y en mode alternatif pour ouvrir l'almanach. Il contient les différentes statistiques de l'île. L'almanach est décrit en détail plus bas.

Panneaux d'informations

Panneau d'informations des citoyens

Ce panneau contient les catégories suivantes :
• Générales – informations générales sur le citoyen, nom, âge et besoins. Vous pouvez aussi activer la vue caméra de la ville depuis cette catégorie.
• Satisfaction – le niveau de satisfaction du citoyen.
• Politique – les informations concernant les affiliations politiques du citoyen et les actions que vous pouvez entreprendre à son encontre.
• Travail/logement - les informations sur le lieu de travail et sur le domicile du citoyen.
• Famille – liens vers les membres de la famille du citoyen.
• Compétences – les différentes compétences acquises par le citoyen en travaillant. Cette catégorie liste aussi son Education, son Intelligence, son Courage et sa capacité à Commander.
• Pensées – ce que pense actuellement le citoyen.
Utilisez le pour sélectionner les actions spéciales du citoyen ou les membres de sa famille.

Panneau d'informations des touristes

Ce panneau contient les catégories suivantes :
• Générales – les informations générales concernant le touriste, comme son nom, sa classe touristique, son pays d'origine et son argent de poche. Cette interface indique aussi quand se termine son séjour et ses impressions actuelles.
• Taux – les impressions du touriste sur les conditions de vie sur l'île.
• Logements – l'hôtel où séjourne le touriste et les attractions qu'il est en train de visiter.
• Attractions – la liste des attractions visitées par le touriste.
• Préférences – la satisfaction moyenne du touriste et ses loisirs préférés.
• Pensées – les pensées actuelles du touriste.

Panneau d'informations des bâtiments

Ce panneau contient les catégories suivantes :
• Coûts et salaires – vous permet de modifier les salaires et les coûts du bâtiment en restant appuyé sur Ⓐ et en orientant vers la gauche ou la droite pour les augmenter ou les réduire. Vous pouvez licencier des ouvriers en sélectionnant leurs portraits et en appuyant sur Ⓐ ou bien en désactivant leurs emplacements d'ouvrier avec Ⓧ. Vous pouvez aussi engager des ouvriers étrangers et déterminer le niveau des salaires pour des bâtiments de même type ou de niveau d'éducation similaire.
• Générales – les informations propres au bâtiment. Production, profits, dépenses et qualité de service. Vous pouvez construire des améliorations et définir des modes de travail.
• Description – une courte description du bâtiment.

• Construction - (cette catégorie n'apparaît que si le bâtiment n'est pas encore terminé) les informations sur l'état d'avancement de la construction du bâtiment et sur les ouvriers qui y travaillent.
Utilisez le pour naviguer d'une catégorie à une autre.

Almanach

L'almanach recense toutes les statistiques importantes de l'île. Ces informations sont présentées sur deux pages. La gauche donne des informations générales, tandis que la droite fournit plus de détails.
Pour modifier les informations affichées sur la page de gauche, vous pouvez sélectionner un des signets qui se trouvent en haut de l'almanach, en utilisant et . Les signets portent les noms suivants : Présentation, Population, Economie, Politique, Listes et Score. Certains des éléments de la page gauche sont sélectionnables. Vous pouvez naviguer entre ces différents éléments avec le ou la . Appuyez sur pour sélectionner un élément et afficher ses détails dans la page de droite.
Tous les éléments à côté desquels se trouvent des cases à cocher peuvent être ajoutés au graphique affiché en bas de l'almanach en appuyant sur . Vous pouvez cumuler plusieurs éléments s'ils sont compatibles. Les éléments incompatibles ont une X dans leur case à cocher.

Le petit peuple

Qui mieux qu'un Haïtien peut comprendre les Haïtiens ?
- François Duvalier

Citoyens

Chaque citoyen est unique. Ses besoins, ses goûts, son expérience professionnelle et son éducation sont uniques.
Au fil des ans, un immigré sans domicile peut trouver un travail de routier, tomber amoureux, se marier, aller à l'université pour obtenir un meilleur emploi, s'installer dans une villa somptueuse, devenir le leader d'une faction politique et mourir de la malaria car les conditions sanitaires de l'île sont déplorables.

Simulation individuelle

Les vies quotidiennes de la population de Tropico sont simulées individuellement et si vous le souhaitez vous pouvez les contrôler dans le détail, à la minute prêt. Vous pouvez interagir avec les citoyens, leur proposer des pots-de-vin ou les jeter en prison pour trahison. Un dirigeant cruel peut même ordonner l'assassinat d'un individu dérangeant.

Besoins

Chaque citoyen a 5 besoins principaux : nourriture, repos, foi, loisirs et soins. Les jauges de besoin d'un citoyen sont indiquées dans l'onglet 'générales' du panneau d'informations. Elles diminuent avec le temps. Quand une jauge est

basse, le citoyen essaie de combler ce besoin. Par exemple, s'il s'agit de la jauge de loisirs, il tentera de se divertir. La jauge de besoin se remplit même s'il ne parvient pas à satisfaire ce besoin, mais sa Satisfaction moyenne baisse en conséquence.

Conseiller : Presidente, un leader avisé ne confond pas les jauges de besoins avec les jauges de satisfaction présentées plus bas. Une jauge de besoin basse ne veut pas dire que le citoyen n'est pas heureux, mais simplement qu'il va essayer de satisfaire ce besoin.

Trouver de la nourriture

Satisfaire le besoin de nourriture fonctionne différemment des autres besoins. Un citoyen obtient plusieurs repas quand il rend visite à une ferme ou à un marché. Toute sa famille se nourrit de ces repas pendant un temps.

Satisfaction

Les jauges de l'onglet Satisfaction du panneau d'informations d'un citoyen expriment ce qu'il éprouve confronté aux différents aspects de sa vie. Toutes ces données sont cumulées pour calculer le taux de satisfaction général du citoyen. Tous vos citoyens n'ont pas les mêmes priorités et les trois facteurs de satisfaction les plus importants à leurs yeux sont indiqués par un symbole spécial.

Actions spéciales

Vous pouvez réaliser des actions spéciales sur chaque citoyen :

- Arrêter (500$) – si vous disposez d'une prison ou d'un poste de police, vous pouvez faire arrêter vos citoyens et les jeter en prison. Le citoyen arrêté et les témoins de la scène sont temporairement moins respectueux à votre égard.
- Soudoyer (1000$) – si vous avez une banque, vous pouvez soudoyer vos citoyens. Les citoyens soudoyés sont temporairement plus respectueux à votre égard.
- Hérétique (500$) – si vous avez une cathédrale, vous pouvez accuser d'hérésie vos citoyens. Un citoyen accusé d'hérésie ne peut pas protester, être candidat aux élections ou devenir le chef d'une faction politique. Le citoyen et sa famille sont temporairement moins respectueux à votre égard.
- Eliminer (500$) – si vous disposez d'un corps de garde, vous pouvez faire éliminer un citoyen de votre choix. Le respect qu'éprouvent à votre égard les membres de la famille du défunt et les témoins du meurtre est considérablement diminué.
- Arranger un "accident" (3000$) – si vous disposez des services secrets, vous pouvez vous arranger pour que l'un de vos citoyens soit victime d'un accident. Les détails de l'affaire demeurent un mystère et vous ne recevez pas de pénalité de respect.

Logements
Les familles peuvent investir jusqu'à un tiers de leurs salaires combinés, arrondis à l'inférieur, dans leur loyer. Cela signifie qu'un citoyen avec un salaire de 7$ peut se payer une maison dont le loyer est de 2$. Une famille dont les deux parents gagnent 9$ chacun, peut se payer une maison dont le loyer est de 6$ (un tiers de 18$).
Chaque résidence est indexée par sa Qualité de logement qui influence directement le taux de satisfaction des habitants. Les demeures les plus luxueuses offrent une meilleure qualité de logement.

Si un citoyen ne trouve pas de logement à sa convenance, il construit automatiquement une cabane branlante pour y vivre. Ces huttes offrent la qualité de logement la plus basse et vous devez veiller à ce qu'elles ne se multiplient pas.

Travail et éducation
Au début, la plupart de vos citoyens n'auront pas reçu d'éducation. Ils ne pourront pas postuler aux emplois demandant des compétences avancées, comme docteur ou journaliste. Si vous avez besoin d'ouvriers spécialisés, vous pouvez engager des immigrants déjà formés. Vous pouvez le faire à partir de l'onglet Coûts et salaires du panneau d'informations du lieu de travail où vous en avez besoin. Une alternative consiste à envoyer vos citoyens au lycée et à l'université pour les former.

Chaque lieu de travail est indexé par sa Qualité de travail. Cette donnée affecte directement la satisfaction de vos ouvriers sur leur lieu de travail. Les professions les plus prestigieuses et les mieux rémunérées offrent la meilleure qualité de travail.

Vous ne pouvez pas forcer vos ouvriers à travailler dans un lieu en particulier. Ils décident, en fonction de la qualité de travail et de leurs expériences professionnelles antérieures, à quel endroit ils vont postuler.
Le salaire des ouvriers détermine à quels types de logements et de loisirs ils peuvent prétendre. Les citoyens seuls peuvent accéder à des loisirs équivalents à la valeur de leur salaire ; les citoyens mariés peuvent prétendre à des divertissements ayant pour valeur la moitié de leurs salaires combinés.

Compétences professionnelles
Plus un citoyen a exercé un travail, meilleur il est. Une jeune recrue travaille moins vite qu'un ouvrier plus expérimenté, quelle que soit la profession. Un bâtisseur spécialisé construit des bâtiments plus vite. Une serveuse expérimentée améliore le niveau de satisfaction des clients du restaurant, et ce plus vite. Un ouvrier expérimenté est un atout pour une ville. La vitesse à laquelle un ouvrier acquiert sa compétence professionnelle dépend de son intelligence.
Souvent, un citoyen cumule plusieurs compétences professionnelles. Vous

pouvez consulter cette liste dans l'onglet "Compétences" de son panneau d'informations.

Surveillance des citoyens

Vous pouvez activer la surveillance d'un citoyen sélectionné en maintenant enfoncée . Vous pouvez surveiller plusieurs citoyens de cette manière. Appuyez sur plusieurs fois pour faire défiler les différentes unités surveillées. Si vous maintenez enfoncée quand un citoyen marqué de la sorte est sélectionné, vous désactivez la surveillance.

Touristes et taux tourisme

Votre île peut attirer plusieurs types de touristes : les jeunes vacanciers, les plagistes, les amoureux de la nature et bien sûr, les touristes fortunés, si vos installations valent le détour. Les familles de touristes ont des budgets différents et leurs loisirs dépendent de leur argent de poche. Si vous parvenez à attirer les touristes les plus riches, pensez à augmenter le prix de vos divertissements et attractions.
Chaque touriste est attiré par un ou plusieurs types d'attractions. Vous pouvez consulter leurs préférences dans l'onglet "Préférences" de leur panneau d'informations.

Comme les citoyens, les touristes ont des besoins et des attentes. Le respect de l'environnement, les loisirs et la sécurité sont en général très importants à leurs yeux. S'ils repartent contents, la cote touristique (Taux tourisme) de l'île augmente. Par contre, s'ils sont mécontents ou s'ils ne rentrent pas chez eux, la réputation de l'île auprès des touristes diminue.
Plus la cote de votre île est élevée, plus les touristes seront nombreux. D'ailleurs les touristes fortunés apprécient surtout les îles très bien cotées. Certains décrets permettent de lancer des campagnes publicitaires pour attirer un type spécifique de touristes.

Bâtiments

Les politiques sont tous les mêmes, ils vous promettent monts et merveilles.
- Nikita Khroutchev

Construction

Pour construire un bâtiment, appuyez sur pour ouvrir le menu des constructions. Sélectionnez un bâtiment dans une catégorie et placez-le où vous voulez sur la carte avec . Vous pouvez orienter le bâtiment sélectionné avec les touches gauche/droite du et modifier le mode de travail (si cela est possible) avec les touches haut/bas du . Vous pouvez annuler cette action à tout moment en appuyant sur .
Les bâtisseurs en service se rendent sur le site de construction, une fois que vous avez placé le bâtiment. En général, il leur faut plusieurs mois dans le jeu pour finir leur travail. Cela peut prendre beaucoup plus de temps pour les projets de grande envergure, comme un aéroport ou la construction

simultanée de plusieurs bâtiments.
Vous pouvez donner des priorités de construction à partir des panneaux d'informations. Les travailleurs essaieront de respecter les priorités de construction. Vous pouvez aussi administrer les bâtiments pendant leur construction (voir "Administration", plus bas).

Démolition

Si vous voulez démolir un bâtiment, une construction ou une portion de route, sélectionnez l'icone "Démolir" dans la section "Infrastructure" du menu des constructions. Vous pouvez alors marquer les bâtiments que vous voulez détruire. Placez le curseur au-dessus d'un ou de plusieurs bâtiments et appuyez sur Ⓐ pour marquer les bâtiments à démolir. Si vous sélectionnez les bâtiments à nouveau, vous annulez la marque. Vous pouvez annuler un ordre de démolition depuis le panneau d'informations du bâtiment concerné. SI vous démolissez une construction en cours, vous récupérez tous les fonds investis.

Administration

Modes de travail

Beaucoup de bâtiments proposent plusieurs modes de travail que vous pouvez paramétrer à tout moment, même lors de la construction du bâtiment. Vous pouvez contrôler le mode de travail d'un bâtiment à partir de l'onglet "Générales" du panneau d'informations. Quand vous sélectionnez un mode de travail avec le ●, vous affichez une brève description. Un seul mode de travail peut-être activé par bâtiment.
Remarque : vous pouvez changer le mode de travail d'un bâtiment en construction.

Améliorations

Certains bâtiments peuvent recevoir des améliorations disponibles dans l'onglet "Générales" de leur panneau d'informations.
Les améliorations sont des bonus que vous pouvez ajouter aux bâtiments pour un investissement ponctuel. En général, ces améliorations modifient le fonctionnement du bâtiment et, une fois construites, vous ne pouvez plus les désactiver. Certaines d'entre elles nécessitent de l'électricité.

Engager et licencier

Vous pouvez engager des ouvriers formés au lycée ou à l'université à partir de l'onglet "Coûts et salaires" du panneau d'informations du bâtiment qui en a besoin. Vous ne pouvez pas engager des ouvriers sans formation, mais vous pouvez les recruter auprès des autres bâtiments en leur proposant des salaires plus élevés.

Pour licencier un ouvrier, appuyez sur Ⓧ quand son portrait est sélectionné

dans l'onglet "Coûts et salaires" du panneau d'informations de son lieu de travail.

Taxes, loyers et salaires

Vous pouvez ajuster les taxes, les loyers et les salaires en sélectionnant la jauge correspondante pour en modifier la valeur en maintenant Ⓐ et en orientant ● vers la gauche ou la droite. Vous payez les salaires de vos ouvriers et vous percevez les loyers tous les mois. Les taxes sont collectées lorsqu'une personne utilise le service proposé par le bâtiment.

Conseiller : Presidente, il est prudent d'augmenter les taxes et les loyers en fonction de l'argent de poche des gens, ainsi vous récupérerez le maximum d'argent possible. Attention, si vous les augmentez trop, les gens ne pourront plus venir visiter ces bâtiments.

Routes et circulation

Connexion aux routes

Certains bâtiments peuvent être reliés aux routes. Cela permet aux citoyens et aux touristes de s'y rendre en voiture. Ces bâtiments sont facilement identifiés par les flèches qui s'affichent à côté des entrées pour voitures, lorsque vous placez un bâtiment ou une route. Si ces flèches sont rouges, le bâtiment n'est pas actuellement relié à une route. Cela n'empêche pas le bâtiment de fonctionner, mais il ne fait pas partie du réseau routier de l'île.

Garages

Comme de nombreux bâtiments ne peuvent pas être reliés à des routes, vous pouvez optimiser le réseau de transports de votre île en utilisant les garages. Ces bâtiments spéciaux servent de nœuds pour le transport routier. Tout le monde peut voyager en voiture depuis ou jusqu'à un garage. Si deux quartiers voisins sont reliés par des garages, la population pourra évoluer rapidement de l'un à l'autre.

Conseiller : Presidente, si la population voyage sur de longues distances, les routes et les garages sont très utiles pour faciliter leurs déplacements. Les garages emploient deux routiers supplémentaires qui viennent s'ajouter à vos effectifs. C'est un bon moyen d'éviter d'avoir à construire un bureau des routiers supplémentaire.

Avatar

Je ne souhaite pas voir mon portrait, ni de statues de moi dans les rues... Mais, c'est ce que veut le peuple.
- Saparmurat Niyazov

Contrôles

Sélectionnez votre avatar en appuyant sur B en mode de contrôle alternatif (enfoncée). Appuyez sur X pour déplacer l'avatar à l'endroit sélectionné ou sur A pour activer son action par défaut. Si l'avatar rencontre des rebelles ou des traîtres, il les attaque automatiquement et vous ne le contrôlez plus jusqu'à la fin du combat. S'il est blessé, il devient indisponible pour un temps et se replie au palais pour récupérer.
Limousine présidentielle
Comme les citoyens, l'avatar peut utiliser le réseau routier pour se déplacer rapidement d'un lieu à un autre. Il utilise la limousine présidentielle pour voyager rapidement entre deux garages ou d'un garage vers un autre bâtiment relié à une route.

Actions

L'avatar peut réaliser les actions suivantes :
• Accélérer une construction – appuyez sur A quand le curseur survole un site de construction. L'avatar en personne donne des ordres aux ouvriers. La vitesse de construction est accélérée.
• Inspecter un bâtiment de production - appuyez sur A quand le curseur survole un bâtiment de production. L'avatar inspecte le bâtiment. La production augmente légèrement pendant les 6 prochains mois.
• Inspecter un bâtiment de service - appuyez sur A quand le curseur survole un bâtiment de service. L'avatar inspecte le bâtiment. La qualité de service augmente légèrement pour les 6 prochains mois.
• Faire un discours – appuyez sur A quand le curseur survole le palais. L'avatar fait un discours depuis le balcon. Le respect éprouvé par la foule rassemblée augmente.
• Calmer la foule – appuyez sur A quand le curseur survole un citoyen qui proteste. L'avatar s'adresse au citoyen et annule l'effet de protestation.
• Mission diplomatique – appuyez sur A quand le curseur survole l'aéroport. Augmente le montant de la prochaine aide étrangère que reçoit le pays.
• Décoration – appuyez sur A quand le curseur survole l'armurerie, le corps de garde ou la base militaire. L'avatar décore un soldat ou un général. Cette action augmente le respect éprouvé par tous les soldats/les généraux qui travaillent dans ce bâtiment.
• Améliorer les relations étrangères – appuyez sur A quand le curseur survole le ministère des affaires étrangères. L'avatar augmente les relations avec les deux puissances étrangères pendant 6 mois.
• Attaquer – appuyez sur A quand le curseur survole des ennemis pendant un combat. L'avatar attaque les rebelles ou les traîtres.

Conseiller : Presidente, vous pouvez annuler la plupart des actions, si vous avez mieux à faire. Les effets de vos actions ne se cumulent pas. Inutile de revenir inspecter un bâtiment de production que vous avez visité la veille. Les bonus ne sont pas cumulatifs.

Economie

Comment peut-on parler de "bénéfices mutuels" quand les pays du tiers-monde doivent vendre leurs matières premières si difficiles à extraire au prix du marché mondial ?
- Che Guevara

Faire des profits

Il y a quatre manières principales de gagner de l'argent : les exportations, le tourisme, les aides étrangères et les taxes. Chacune est décrite en détail plus bas.

Exportations

Chaque ressource produite qui n'est pas utilisée par l'île est exportée vers les pays étrangers (transportée jusqu'aux docks et chargée sur un cargo). Les prix de ces ressources exportées varient avec le temps. Une ressource rentable en début de partie peut devenir inutile plus tard.
Les bâtiments qui produisent des ressources ont un "stock sortant" qui représente la quantité actuelle de cette ressource présente dans le bâtiment. Les routiers transportent ces ressources depuis le "stock sortant" vers les lieux où elles sont nécessaires ("stock entrant" des bâtiments comme les industries de pointe et les docks). Les routiers dépendent du bureau des routiers qui transportent les marchandises sur l'île.

Fermes

Les fermes fournissent de la nourriture à vos citoyens et produisent des matières premières nécessaires à votre industrie. Les ressources produites dépendent des conditions agricoles. Vous pouvez afficher les conditions agricoles via le menu des filtres. Veillez à ce que vos fermes plantent leurs cultures sur les bons terrains.
Le sol perd de sa fertilité avec le temps. Vérifiez régulièrement vos fermes et si nécessaire changez le type de cultures pour optimiser au mieux vos rendements en fonction des conditions agricoles.

Mines et puits de pétrole

Les mines exploitent les gisements de votre île. Il faut les placer à proximité des ressources qu'elles vont exploiter. Vous pouvez afficher les ressources dans le menu des filtres.
Contrairement aux mines, les puits de pétrole doivent être placés directement sur une ressource pour fonctionner.

Raffineries de pétrole

Pour exploiter les ressources pétrolières en mer, vous devez construire une raffinerie de pétrole à proximité. La raffinerie de pétrole place automatiquement une plateforme sur les ressources proches. Un pétrolier transporte le pétrole des plateformes vers la raffinerie.
Si vous parvenez à construire l'amélioration Hydrocraquage pour votre raffinerie, elle se met à produire des produits pétroliers plus coûteux à partir du pétrole brut collecté dans vos puits et vos plateformes.

Electricité

Certains de vos bâtiments ont besoin d'électricité pour fonctionner ou construire certaines améliorations. La production d'électricité requiert une centrale électrique.
Quand une centrale est opérationnelle, elle fournit de l'électricité dans une zone autour d'elle (le réseau électrique). Pour agrandir cette zone, vous pouvez construire des relais.
Un bâtiment a suffisamment d'électricité s'il est relié au réseau électrique et si vos centrales fournissent assez de Méga Watts pour l'alimenter. SI la production de la centrale n'est pas suffisante, des coupures surviendront dans les bâtiments reliés au réseau électrique.

Tourisme

Les touristes étrangers apportent de l'argent frais à votre économie. Si vous veillez à ce qu'ils repartent de l'île satisfaits de leur séjour, d'autres touristes viendront, plus nombreux.
Il y a quatre classes de touristes : les jeunes vacanciers, les plagistes, les amoureux de la nature et les touristes fortunés. Ils ont des attentes et un argent de poche différents.
Des facteurs comme l'environnement et la sécurité sont très importants pour les touristes. Il est préférable d'installer vos établissements touristiques dans les zones les plus belles et les moins polluées de l'île.
Les touristes arrivent en général sur l'île par le port touristique. Si vous parvenez à construire un aéroport, vous attirez plus de touristes fortunés.

Aides étrangères

Les Etats-Unis et la Russie vous enverront des aides étrangères pour aider votre pays à se développer. Vous pouvez recevoir des aides de la part des deux puissances. Le montant que vous recevez dépend directement de votre niveau de relations étrangères.

Si vous parvenez à satisfaire les deux superpuissances, l'argent coulera à flots.

Taxes

Certains bâtiments génèrent des profits en fonction de leurs loyers de

base et des taxes qu'ils appliquent. Les revenus liés aux taxes dépendent exclusivement des visiteurs (citoyens ou touristes). Les classes touristiques et les salaires déterminent l'argent de poche dont disposent les visiteurs.

Dépenses

Il y a plusieurs sources de dépenses :

- Salaires – tous les travailleurs attendent avec impatience leur salaire. Les spécialistes demandent des salaires plus élevés. Si les salaires sur l'île sont bas, les gens seront mécontents.
- Les nouvelles constructions et les améliorations coûtent de l'argent.
- Entretien – tous les bâtiments existants, même ceux qui ne fonctionnent pas, ont un coût d'entretien. Si un bâtiment devient inutile, mieux vaut le démolir pour éviter d'avoir à payer un coût d'entretien et économiser de l'argent.
- Un nouveau décret coûte, en général, de l'argent.
- Certaines actions spéciales comme le recrutement d'ouvriers spécialisés coûtent de l'argent.

Compte dans une banque en Suisse

Ce compte bancaire représente votre fortune personnelle, Presidente ! Le pécule amassé pour vos vieux jours, lors de votre règne. Il existe de nombreuses manières de détourner l'argent du Trésor national pour vous enrichir. L'argent détourné est pris en compte à la fin de chaque mission, lors du calcul de vos résultats (score).

Politique

Le capitalisme, c'est l'homme qui exploite l'homme. Le communisme, c'est l'inverse.
- John Kenneth Galbraith

Factions

La population de Tropico est divisée en plusieurs factions politiques, chacune avec ses objectifs propres. Le niveau de satisfaction du chef d'une faction a un impact considérable sur les opinions des membres de cette faction. Veillez à contenter les chefs ou à les faire disparaître de la scène politique au plus vite.

- Capitalistes – Ils ont un impact sur les relations avec les Etats-Unis. Les capitalistes rêvent de richesses et de prospérité. Ils sont peu nombreux, mais ils ont beaucoup d'influence.
- Communistes – Ils ont un impact sur les relations avec la Russie. Ils représentent les intérêts de la classe ouvrière. En général, cette faction est fortement représentée sur l'île. Les communistes sont mécontents si les citoyens fortunés sont mieux payés que les ouvriers normaux.
- Intellectuels – Les intellectuels sont peu nombreux mais bien formés. S'ils sont mécontents, les ouvriers spécialisés quittent l'île. Les intellectuels sont friands de liberté, de démocratie et d'éducation.

• Religieux – La population religieuse de Tropico est très importante et il faut veiller à la satisfaire. Les religieux veulent des églises et des cathédrales et ils s'opposent aux actes malhonnêtes et à la corruption.
• Militaristes – Si vous mécontentez cette faction, les conséquences peuvent être fâcheuses. Les militaristes contrôlent la plus grande partie des forces armées de l'île et ils peuvent aisément prendre le pouvoir par la force. Il est vivement conseillé de subvenir aux besoins des soldats pour éviter ce genre de désagréments.
• Ecologistes – Les écologistes représentent une petite faction qui lutte contre la pollution et pour la préservation du cadre naturel de l'île. Les industries lourdes et les pollutions excessives leur déplaisent fortement.
• Nationalistes – Les nationalistes n'ont de considération que pour Tropico. Ils s'opposent aux relations avec les puissances étrangères et à l'immigration des citoyens étrangers sur l'île. Pour devenir membre de cette faction, il faut être natif de Tropico.

Elections

La population de l'île finit par demander des élections libres au bout de quelques années. Si le désir de démocratie de l'île est fort, la population demande des élections libres plus souvent. En cas de refus de votre part, le désir de liberté du peuple n'est pas comblé et les Etats-Unis sont mécontents.
Quand les élections sont programmées, vous recevez régulièrement les estimations des sondages qui s'affichent dans la partie gauche de l'écran. La population sera plus encline à voter pour vous si elle éprouve du respect à votre égard et si sa satisfaction moyenne est élevée. Evidemment, votre adversaire et sa famille ne voteront pas pour vous.
Si vous perdez les élections, la partie est terminée. Il est possible de truquer les élections, mais les intellectuels de l'île seront mécontents.

Discours électoraux

Les discours électoraux peuvent vous attirer les faveurs de l'opinion publique ou améliorer les relations avec des nations étrangères. Quand des élections ont lieu, une interface spéciale s'affiche à l'écran pour vous permettre de personnaliser votre discours.
Lorsque vous rédigez votre discours, vous avez trois choses à définir. Le problème que vous comptez régler, l'auditoire auquel vous vous adressez et les promesses électorales que vous souhaitez faire.
• Problème à gérer – Les choix sont nombreux : qualité de travail, de logement et de nourriture, loisirs, religion, soins, environnement et sécurité. Si vous sélectionnez cette option, le problème traité a moins d'impact sur les votes lors des prochaines élections.
• Eloge – Faites l'éloge d'une faction ou d'une superpuissance. Cette action augmente temporairement le respect éprouvé à votre égard par les membres de la faction concernée (si vous faisiez l'éloge d'une faction) ou les relations avec la superpuissance sélectionnée. Vous pouvez aussi faire votre propre éloge.

• Promesse – Vos promesses électorales. Vous pouvez satisfaire une des demandes des différentes factions. Les promesses électorales vous permettent de rallier les citoyens les plus influençables. Si vous ne respectez pas vos promesses, ils réfléchiront à deux fois avant de voter pour vous aux prochaines élections. Vous n'êtes pas obligé de choisir une promesse électorale.

Politique étrangère

L'attitude des superpuissances étrangères à l'égard de Tropico détermine le montant de l'aide étrangère envoyée. Si l'un de ces pays est très mécontent, il peut tout faire pour vous destituer.
Il n'est pas facile d'entretenir de bonnes relations avec les deux superpuissances. Si vous parvenez à former une alliance avec l'une d'entre elles qui débouche sur la construction d'une base militaire dans l'île, l'autre superpuissance ne contestera plus votre légitimité.

Demandes des superpuissances

De temps en temps, une superpuissance avec laquelle vous êtes allié peut vous demander d'appliquer un décret de politique étrangère spécifique. Jusqu'à ce que vous répondiez à ses exigences, vous ne recevez plus de loyer de la base militaire. Vous pouvez consulter la liste des exigences de votre allié dans le panneau d'informations de la base militaire.

Protestations

Les citoyens mécontents peuvent le faire savoir. En cas de manifestation, le citoyen qui la déclenche et la foule massée autour de lui éprouvent temporairement moins de respect à votre égard. Souvent, les citoyens mécontents deviennent des rebelles.
Les chances de protestation dépendent du taux de liberté. Les protestations sont plus fréquentes dans les zones où le taux de liberté est élevé. Quand il est bas, les citoyens de la zone ont trop peur de protester.
Pour calmer les manifestants, sélectionnez votre avatar et appuyez sur Ⓐ quand le curseur survole les citoyens mécontents. L'avatar calme la foule.

Soulèvements

Quand toute la population est mécontente, elle peut se soulever. Cela donne lieu à des combats brutaux entre les loyalistes qui soutiennent votre régime et les traîtres qui veulent vous renverser. Dans la partie gauche de l'écran, vous pouvez consulter les effectifs de chacun des camps.
Les traîtres tenteront de prendre le contrôle du palais. Si vous perdez le palais, la partie est terminée.

Coups d'Etat

Si plusieurs de vos soldats et de vos généraux sont mécontents, ils peuvent décider de faire un coup d'Etat. Les soldats qui vous restent fidèles défendent le palais.

Les traîtres tenteront de prendre le contrôle du palais. Si vous perdez le palais, la partie est terminée.

Attaques rebelles

S'il y a des rebelles sur votre île, méfiez-vous d'eux. En général, Ils s'en prennent aux bâtiments qui se trouvent aux extrémités de la ville. Les régiments militaires qui se trouvent à proximité des sites attaqués essaieront de repousser les rebelles.
Après plusieurs attaques, les rebelles peuvent trouver le courage de s'en prendre directement au palais. Si vous perdez le contrôle du palais, la partie est terminée.

Services secrets

Utilisez le décret "Services secrets" pour construire le quartier général des services secrets de l'île. Cette institution vous donne accès à l'action spéciale "Arranger un accident", à plusieurs nouveaux décrets et vous procure des rapports sur les activités subversives (voir plus bas).

Activités subversives

Le KGB, la CIA et les rebelles peuvent déclencher des activités subversives, comme des alertes à la bombe, des grèves ouvrières, des scandales médiatiques, des assassinats et des prises d'otages. Face à ces actions subversives, vous devrez faire des choix.
SI vous disposez des services secrets sur votre île, vos options pour régler ces situations de crise sont plus nombreuses. Si vos agents sont doués, vous recevrez même des rapports sur des crises futures.

Jouer en ligne

Où se trouve l'ouvrier, s'étend une nation.
- Evita Perron

Vous pouvez consulter et relever les défis créés par les autres joueurs de Tropico 3. Pour accéder au contenu en ligne, vous devez vous connecter à Xbox LIVE.

Tableaux des scores

Quand vous terminez victorieusement une mission ou un défi, vous pouvez soumettre vos résultats en ligne. Vos résultats sont ajoutés au classement général. Il existe deux classements. Celui de campagne et celui des défis. Le premier classe les joueurs en fonction de leurs résultats en mode campagne. Le second prend en compte les 10 meilleurs défis remportés par chaque joueur pour établir le classement.

Credits

Haemimont Games

CREATIVE DIRECTOR
Gabriel Dobrev

TECHNICAL DIRECTOR
Ivan-Assen Ivanov

ART DIRECTOR
Peter "Pepi" Stanimirov

EXECUTIVE PRODUCER
Gabriel Dobrev

LEAD DESIGNER
Boian "Blizzard" Spasov

LEAD PROGRAMMER
Ivaylo Todorov

LEAD ARTIST
Peter "Pepi" Stanimirov

DESIGNERS
Bisser Dyankov
Boyan "Chimera" Ivanov
Krasimir Gatev
Lyubomir Iliev
Nikola Ikonomov

SENIOR PROGRAMMERS
Alexander "Mordred" Andonov
Dimo Zaprianov
Georgi "Typhoon" Kadrev
Sergei Miloikov

PROGRAMMERS
Alexander "Feanor" Savchovsky
Asen Antonov
Danko Jordanov
Evgeni "Zammy" Petrov
Ivaylo "Eagle" Ivanov
Luchezar "Lucho" Belev
Maria Stanilova
Mihail "chrono" Minkov
Stoiko Todorov
Veselina Buyuklieva

LEAD ENVIRONMENT ARTISTS
Dimitar "Chrom" Tzvetanov
Viktor "PK" Asparuhov

SENIOR ENVIRONMENT ARTISTS
Filip Obretenov
Dimitar Tsvetanov

ENVIRONMENT ARTISTS
Angel "Gele" Stoianov
Elka Mandajieva
Natalia Atanasova
Stoian Sejmenov
Vladimir "SNU" Stanimirov

LEAD CHARACTER ARTISTS
Nelson "Atmos" Inomvan

CHARACTER ARTISTS
Anton Slavov
George "Yo" Stanimirov
Philip Nikolov

LEAD CHARACTER ANIMATION
Dimitar Nikolov

CHARACTER ANIMATION
Barbara Domuschieva
Silvia Vasileva
Svetla Radivoeva

LEAD 2D ARTISTS
Sabin Boykinov

SENIOR 2D ARTISTS
Biserka Georgieva
Desislava Paunova

2D ARTISTS
Filip Obretenov

Galina “ma4u4a” Vasileva
Hristo Chukov
Krasimir Rizov
Mihail Petrov
Tzviatko Kinchev

ASSISTANT PRODUCER
Stefan Domuschiev

LEAD LEVEL DESIGN
Dimitar “sedmi” Georgiev

LEVEL DESIGN
Agbondimi “agoria” Inomvan
Georgi “Doupi” Georgiev

SOUND FX
Tsvetomir Hristov

TESTING
Martin “Crafter” Uzunov
Vasil “Razael” Mirchev Jr

SPECIAL THANKS TO
The creators of the original Tropico

Elena Paneva
Miroluba Baltijska
Petar “Yago” Shishkov
Teodora Georgieva

Kalypso Media Group

MANAGING DIRECTORS
Stefan Marcinek
Simon Hellwig

PRODUCT MANAGERS
Joachim Wegmann
Timo Thomas

MARKETING MANAGER
Anika Thun

PR DEPARTMENT
Stefan Marcinek
Lindsay Riehl
Ruth Fraser
Keiron Fraser
JJ Penny

KALYPSO MEDIA UK
Andrew Johnson
Charlie Barrett

KALYPSO MEDIA USA
Deborah Tillett
Lindsay Riehl

TROPICO 3 LOGO,
PACKAGING & WEBSITE
Joachim Wegmann

TESTING
Games Quality (PC)
Keyfactor (Xbox 360)

Joachim Wegmann
Timo Thomas
Dennis Blumenthal

and all Beta Testers!

Assistance clientèle Kalypso Media

Assistance clientèle gratuite

Notre service d'assistance clientèle est disponible 7j/7, 24H/24, par email. Si vous avez la moindre question ou le moindre problème avec un de nos produits, vous trouverez des réponses aux questions les plus fréquentes sur nos forums, mais vous pouvez aussi nous envoyer un email à l'adresse suivante :

support@kalypsomedia.com
forum.kalypsomedia.com

Lorsque vous nous contactez, merci de nous fournir les informations suivantes :

- Le nom complet du produit.
- Si possible, le message d'erreur exact et une description du problème.

Dans tous les cas, ce service d'assistance est gratuit. Remarquez que nous ne pouvons pas fournir de conseils ou d'astuces pour les jeux par email. Notre langue de travail est l'anglais.

Site Internet de Tropico 3

Vous pourrez trouver plus d'informations sur Tropico 3 sur le site Internet officiel, www.tropico3.com.

Le présent document constitue un contrat entre vous et KALYPSO MEDIA relatif à l'utilisation du produit que vous avez acquis.
En installant, téléchargeant, accédant ou autrement utilisant ce produit, vous reconnaissez être lié par les termes de ce document.
Si vous n'acceptez pas ces termes, veuillez retourner ce produit à votre revendeur.

Copyrights

© 2009 KALYPSO MEDIA. KALYPSO MEDIA et le logo KALYPSO MEDIA sont des marques déposées de KALYPSO MEDIA Group. Tous droits réservés.

Les programmes informatiques sur ce CD-ROM et la documentation qui l'accompagne sont protégés par les droits d'auteur et contiennent des informations propres à l'éditeur. Il est interdit de donner ou de vendre des copies du CD-ROM ou de la documentation qui l'accompagne ou de tous autres travaux de KALYPSO MEDIA, à toute personne ou établissement que ce soit, sauf avec l'accord écrit préalable de KALYPSO MEDIA. Tout désassemblage, compilation et autre forme de démontage des programmes du CD-ROM sont interdits. Il est interdit à qui que ce soit de copier, photocopier, reproduire, traduire la documentation, ou de la réduire à un format compréhensible par une machine, intégralement ou partiellement, sans l'accord écrit préalable de KALYPSO MEDIA. Toute(s) personne(s) reproduisant une partie de ce programme, quels que soient le support employé ou la raison invoquée, sera coupable d'infraction et de contrefaçon comme le stipule la loi, et sera responsable civilement envers le propriétaire du copyright.

Ce logiciel est protégé par le droit d'auteur, des traités internationaux et par les lois concernant le copyright.

Licence

Sous réserve que vous respectiez les termes du présent document, vous obtenez les droits non exclusifs d'utiliser les programmes ci-joints sur un ordinateur unique ou, dans le cas d'un système multi-joueur ou en réseau qui permet accès aux programmes par plus d'un utilisateur à la fois, d'installer le produit sur un seul site et de faire une copie unique des programmes, à des fins de sauvegarde, sur un disque dur ou sur tout appareil à grande capacité de mémoire.

Il est interdit de procéder à tout transfert électronique des programmes d'un ordinateur à un autre, via un réseau quelconque. Il n'est permis de procéder au transfert du logiciel d'un ordinateur à un autre que de façon permanente et seulement une fois que les programmes et la copie de

sauvegarde ont été retirés, une fois pour toutes, de leurs supports d'origine. Vous n'êtes en aucun cas autorisé à utiliser les programmes à partir de sites multiples d'un système multi-joueur ou en réseau.

Vous n'êtes pas autorisé à louer ou donner le logiciel en location.

Tous les droits non expressément concédés en vertu des présentes sont réservés par KALYPSO MEDIA.

Garantie limitée

KALYPSO MEDIA garantit que le CD-ROM sur lequel le programme ci-joint est enregistré ne présentera pas de défauts de matériaux ou de finition.

DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, KALYPSO MEDIA EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE IMPLICITE OU LEGALE, EU EGARD AU CD-ROM OU AU LOGICIEL ENREGISTRE SUR LE CD-ROM OU AU JEU DECRIT DANS LA DOCUMENTATION, OU A LEUR QUALITE, LEURS PERFORMANCES OU LEUR CARACTERE COMMERCIALISABLE. DE MEME KALYPSO MEDIA EXCLUT TOUTE RESPONSABILITE QUANT A LA PROPRIETE DU PROGRAMME, A L'EXISTENCE EVENTUELLE DE VIRUS, A LA VERACITE DES REPONSES OU A LEUR COMPLETUDE OU QUANT A LA CONVENANCE DU CD-ROM OU DU LOGICIEL ENREGISTRE SUR LE CD-ROM OU DU JEU DECRIT DANS LA DOCUMENTATION A TOUTES FINS QUE CE SOIT.
LE PROGRAMME ET LE JEU SONT VENDUS "EN L'ETAT". LA TOTALITE DU RISQUE EN CE QUI CONCERNE LEUR UTILISATION, LEUR QUALITE ET LEURS PERFORMANCES EST A LA CHARGE DE L'ACHETEUR.

DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, EN AUCUN CAS LA SOCIETE KALYPSO MEDIA NE SERA RESPONSABLE DE QUELQUE DOMMAGE QUE CE SOIT DE NATURE DIRECTE OU INDIRECTE OU DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT RESULTANT DE L'UTILISATION OU DE L'INCAPACITE A UTILISER LE CD-ROM, LE PROGRAMME OU LE JEU OU ENCORE RESULTANT DE TOUT DEFAUT DANS LE CD-ROM, LE PROGRAMME OU LE JEU, MEME SI KALYPSO MEDIA A ETE AVERTI DE LA POSSIBILITE DES DITS DOMMAGES.

DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, LA RESPONSABILITE DE KALYPSO MEDIA ET DE SES FOURNISSEURS LE CAS ECHEANT, QUELQUE SOIT LA CAUSE ET/OU LA NATURE DU DOMMAGE SERA EXCLUSIVEMENT LIMITEE AU MONTANT PAYE PAR L'ACHETEUR POUR LE PRESENT PRODUIT.

Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft.